



AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

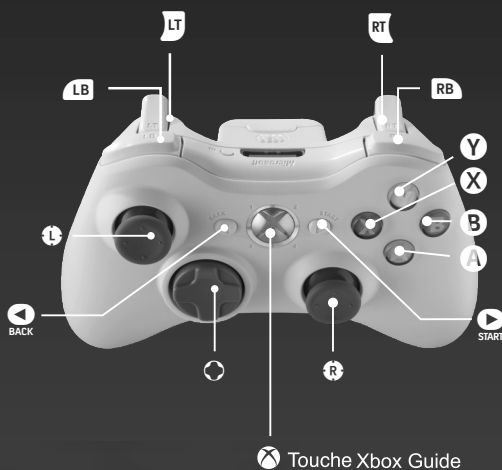
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

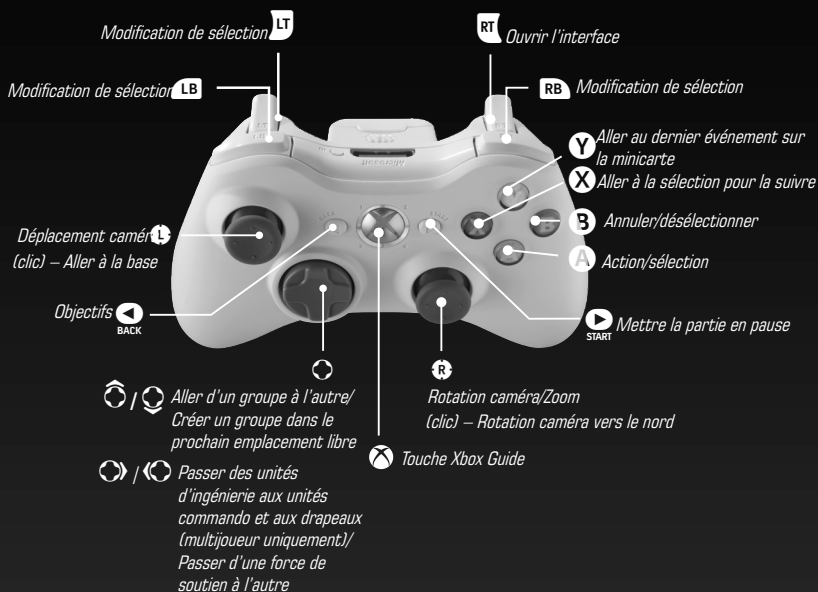
MANETTE XBOX 360	1
TOUTES LES COMMANDES	2
BIENVENUE, COMMANDANT.	3
JOUER A COMMAND & CONQUER 3 LES GUERRES DU TIBERIUM™	3
ECRAN DE JEU	4
ACTIONS DE BASE	6
STRATEGIE INTERMEDIAIRE	11
MODES DE JEU	14
CONNEXION A XBOX LIVE	17
AVERTISSEMENT	18
GARANTIE	18
SERVICE CONSOMMATEURS	18

Retrouvez EA™ en ligne à l'adresse www.electronicarts.fr.

MANETTE XBOX 360



TOUTES LES COMMANDES



COMMANDES DE SELECTION ET DE CONTROLE


Action	Commandes
Sélectionner toutes les unités à l'écran	LT + A
Sélectionner l'ensemble de l'armée	LT + A A
Ajouter une ou plusieurs unités à la sélection	LB + A
Sélectionner type d'unité à l'écran	RB + A
Sélectionner type d'unité dans toute l'armée	RB + A A

BIENVENUE, COMMANDANT.

La Troisième Guerre du Tiberium est lancée.

En l'an 2047, la guerre larvée opposant les nations alliées du Groupement de défense international (GDI) à la mystérieuse superpuissance de la Confrérie du Nod s'est transformée en conflit international dévastateur. Les deux factions se battent pour le tiberium, un étrange cristal vert d'origine extraterrestre, considéré à la fois comme l'ultime ressource et la pire calamité environnementale que la Terre ait portée. La situation ne fait qu'empirer : le destin de l'humanité, tout comme celui de la Terre, appartiendra à celui qui contrôlera le tiberium. Mais cette guerre violente entre le GDI et le Nod n'est qu'un début. L'homme est sur le point de découvrir qu'il n'est pas seul dans l'univers... et qu'il n'est pas le seul à vouloir s'emparer du tiberium.

JOUER A COMMAND & CONQUER 3 LES GUERRES DU TIBERIUM™

Pour aller au menu principal, appuyez sur  START.

MENU PRINCIPAL

Commencez une partie solo ou multijoueur, réglez les paramètres et retrouvez d'autres fonctionnalités.

CAMP D'ENTRAINEMENT Apprenez à maîtriser les actions essentielles pour jouer à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium™*.

SOLO Commencez ou reprenez une campagne à la tête du GDI ou de la Confrérie du Nod. **Remarque :** vous devez terminer le premier Théâtre de guerre de la campagne du GDI pour déverrouiller la campagne du Nod.

XBOX LIVE Affrontez jusqu'à trois adversaires sur le Xbox Live.

OPTIONS Réglez les paramètres audio, l'affichage et les commandes, ou bien visionnez le générique.

CINEMATIQUES Visionnez les cinématiques que vous débloquez au fur et à mesure du jeu.

OPTIONS

Pour régler les options, sélectionnez OPTIONS dans le menu principal.

AUDIO/VIDEO Réglez la luminosité, la musique, le volume des effets sonores et les niveaux des voix, des sons d'ambiance et des cinématiques.

PARAMETRES DE JEU Réglez la vitesse de défilement de l'écran, activez ou désactivez les barres d'énergie, les mises en surbrillance, les astuces et bien plus encore.

COMMANDES Consultez un schéma de la manette.

PARAMETRES XBOX LIVE Sélectionnez votre armée favorite pour les batailles sur le Xbox Live ou ajustez les paramètres de la caméra Live Vision pour Xbox 360.




GENERIQUE Visionnez le générique de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*.

ECRAN DE JEU



FENETRE DE COMBAT

Dans la fenêtre de combat, vous pouvez construire et placer vos structures, ordonner à vos unités de se déplacer ou d'attaquer, utiliser vos pouvoirs spéciaux et faire plein d'autres choses. La fenêtre de combat n'affiche qu'une partie de la carte générale.

- ▲ Pour faire défiler la fenêtre de combat, déplacez  du côté que vous souhaitez explorer. La fenêtre de combat se met ainsi à défiler. Pour arrêter le défilement, relâchez .
- ▲ Pour effectuer un zoom avant ou arrière, déplacez .

BROUILLARD DE GUERRE

Chaque unité dispose d'un champ de vision à portée limitée. Ce qui s'affiche sur votre fenêtre de combat est la somme de ce que voient vos unités sur le terrain. Les zones de la carte situées au-delà de leur champ de vision sont couvertes d'un voile semi-transparent appelé **brouillard de guerre**. Ce voile cache les unités et les structures ennemies. Seuls le terrain et les bâtiments civils apparaissent. Le brouillard de guerre ne se dissipe que lorsque les unités se rendent dans la zone couverte.

Dans certaines missions du mode Campagne, une autre couche (un **voile noir**) recouvre les terres inexplorées. Partez reconnaître le terrain pour faire peu à peu disparaître ce voile noir et dévoiler les structures et les unités placées dans la zone. Une fois que le voile noir s'est dissipé, il ne réapparaît plus. Néanmoins, tout ce qui se trouve au-delà du champ de vision de vos unités reste dissimulé derrière le brouillard de guerre. Dans une mission standard en mode Campagne, le brouillard de guerre disparaît une fois que vos unités se sont approchées assez près.

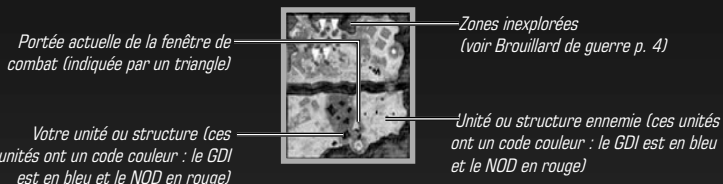
BARRE DE COMMANDES

Utilisez la barre de commandes pour gérer votre base et vos forces. Peu importe votre position et ce que vous voyez sur la fenêtre de combat : vous pouvez toujours créer de nouvelles unités et structures avec la barre de commandes. Pas besoin de visualiser votre base à chaque fois que vous voulez lancer une production :


- ▲ La barre de commandes comprend une **fenêtre contextuelle** qui vous fournit des informations, notamment sur les unités, les structures et d'autres éléments. Pour en savoir plus sur le rôle de la barre de commandes, placez votre curseur au-dessus de l'icône qui vous intéresse.

MINICARTE RADAR

Sur la barre de commandes figure votre radar de combat, également appelé minicarte. Gardez un œil sur le radar, il indique souvent les déplacements des troupes ennemies sur le champ de bataille avant que vous ne les ayez repérés dans la fenêtre de combat. Mais faites attention car votre radar peut être désactivé.



OBJECTIFS (CAMPAGNE UNIQUEMENT)

Pour consulter les objectifs de votre mission, appuyez sur  pour ouvrir le menu Objectifs. Vous devez atteindre tous les objectifs principaux pour accomplir une mission (attention, vos objectifs principaux peuvent changer en cours de mission). Les objectifs bonus ne sont pas obligatoires, mais les atteindre vous garantit des ressources ou des récompenses supplémentaires.

Astuce : vous devez atteindre tous les objectifs principaux pour accomplir une mission. Si vous voulez remplir des objectifs bonus, assurez-vous qu'il vous reste encore au moins un objectif principal à terminer.

ACTIONS DE BASE

Cette partie est conçue pour vous aider à vous familiariser avec les actions de base à réaliser dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*.

CONSTRUIRE DES STRUCTURES

Il n'est pas rare de commencer une mission avec un chantier de construction comme unique structure. C'est pourquoi vous devez immédiatement vous atteler à la construction d'une base.

Pour construire une structure :

1. Sélectionnez votre chantier de construction. Les structures qu'il peut construire apparaissent sous forme d'icônes dans la fenêtre contextuelle de la barre de commandes.

Remarque : si une icône est grisée, c'est que vous ne disposez pas des ressources suffisantes pour acheter la structure ou que vous n'avez pas acquis les ressources ou les technologies qui lui correspondent.

2. Sélectionnez l'icône de la structure que vous souhaitez construire. Un compte à rebours apparaît sur l'icône. A mesure qu'il défile, vos ressources diminuent pendant la construction de la structure. A la fin du compte à rebours, la structure est prête à être placée et son icône clignote.

Remarque : si vos ressources s'épuisent en cours de construction, celle-ci est mise en suspens jusqu'à ce que vos caisses soient renflouées. La construction reprend automatiquement dès que de nouvelles ressources sont disponibles.

3. Déplacez le curseur de la fenêtre de combat vers le point où vous voulez placer votre structure (notez au passage que le curseur prend la forme de la structure à placer). Vous pouvez placer votre structure dans votre zone de contrôle terrestre, qui englobe la plupart de vos structures. La structure que vous voulez construire apparaît en rouge si vous tentez de la placer dans une zone non constructible.
4. Lorsque vous avez décidé d'une zone de construction, appuyez sur **A** pour placer la structure.
5. Pour annuler la création de la structure, appuyez sur **B**.

ENTRAINER DES UNITES

Construisez des structures telles que des casernes et des usines d'armement, et utilisez-les pour entraîner vos unités de combat.

Remarque : avant de produire des unités, vous devez construire une caserne (GDI), une Main du Nod (Confrérie du Nod) ou un portail (Scrins). Pour plus de clarté, nous utiliserons le terme **caserne** pour les trois factions dans le présent manuel.

Pour entraîner des unités :

1. Appuyez sur **A** sur votre caserne (ou sur votre structure de production) afin de la sélectionner.
2. Maintenez **RT** pour ouvrir le menu Unités. Les unités disponibles pour l'entraînement sont répertoriées.
3. Sélectionnez l'icône de l'unité à entraîner. Un compte à rebours indique le temps nécessaire à la création de l'unité.


Remarque : pour mettre en production plusieurs unités d'affilée, sélectionnez l'icône correspondante à plusieurs reprises. Un chiffre apparaît sur l'icône pour vous indiquer le nombre d'unités que vous avez commandées.

4. Lorsque l'unité est prête, elle sort de la structure et elle est parée au combat.

ALIMENTER VOTRE BASE

Votre base a besoin d'énergie pour fonctionner correctement. Plus votre base compte de structures, plus elle a besoin d'énergie. Si votre base est à cours d'énergie, vous risquez d'avoir des problèmes : votre radar est désactivé, les défenses de votre base cessent de fonctionner et vous mettez plus de temps à construire des structures et à entraîner des unités. Dès que vous emmagasinez suffisamment d'énergie, ces désagréments disparaissent. Votre chantier de construction génère une petite quantité d'énergie mais vous avez besoin de construire des centrales pour générer assez d'énergie afin de subvenir aux besoins de votre base. Construisez une centrale pour agrandir votre barre d'énergie.

- ▲ Pour évaluer le niveau d'énergie dont vous disposez et l'énergie que vous dépensez, consultez la barre d'énergie.

Remarque : si vous êtes à cours d'énergie, vous pouvez aussi éteindre une ou plusieurs structures pour économiser l'énergie. Sélectionnez un bâtiment spécifique, maintenez , puis sélectionnez l'option Désactiver dans la barre de commande. Méfiez-vous car les bâtiments éteints sont complètement inactifs. Ainsi, vous ne pouvez plus entraîner vos unités dans une usine d'armement désactivée. Les structures touchées par les armes IEM sont considérées comme désactivées.

RESSOURCES

Construire des structures, produire des unités, rechercher des optimisations et utiliser des pouvoirs n'est pas gratuit. Lorsque vous sélectionnez un élément ou une action qui requiert des ressources, celles-ci sont graduellement déduites de votre compte afin de payer le montant correspondant (pour les forces de soutien, les ressources sont versées en une fois).

- ▲ Au début de votre partie, vous disposez des ressources nécessaires pour produire les structures et les unités élémentaires. Mais pour pouvoir l'emporter, il vous faut davantage de ressources.
- ▲ Si vous vous lancez dans une action qui nécessite d'engager des ressources dont vous ne disposez pas, l'action en question est mise en suspens le temps que vous trouviez les ressources nécessaires.
- ▲ Pour acquérir davantage de ressources, repérez le tiberium et construisez une raffinerie à proximité. Une raffinerie s'accompagne d'un collecteur qui part automatiquement en quête de tiberium, qui est ensuite converti en ressources. Construisez une raffinerie à proximité d'un champ de tiberium, votre collecteur mettra ainsi moins de temps à récolter des ressources.

OPTIMISATIONS

Certaines structures, comme le centre technique, renferment de nouvelles technologies susceptibles de renforcer vos unités. Partez à leur recherche ! Une fois acquises, les optimisations équipent instantanément toutes les unités avec lesquelles elles sont compatibles, y compris celles qui sont au combat.

- ▲ Pour rechercher une optimisation dans une structure, sélectionnez le bâtiment, puis l'icône d'optimisation située dans la barre de commandes. Du temps et des ressources sont nécessaires pour acquérir une optimisation, tout comme les structures et les unités.

UNITES, STRUCTURES ET POUVOIRS

Des connaissances militaires avancées sont la marque des grands commandants.

FORCES DE SOUTIEN

Les forces de soutien sont spécifiques à chaque faction. Elles apparaissent sous forme d'icônes dans l'onglet des pouvoirs près de la minicarte. Appuyez sur **A** sur l'icône de l'onglet des pouvoirs pour ouvrir la barre de commandes, puis appuyez sur **OK** pour utiliser la barre de commandes.

- ▲ A chaque fois que vous utilisez des forces de soutien, vous devez ensuite attendre qu'elles se régénèrent avant de pouvoir les utiliser à nouveau.
- ▲ Les forces de soutien sont déverrouillées automatiquement lorsque vous construisez la structure appropriée.

OPTIMISATIONS

De nombreuses unités peuvent être optimisées avec différentes technologies, comme par exemple des armes avancées ou de nouvelles capacités.

- ▲ Pour optimiser une unité, vous devez d'abord commander sa recherche dans une structure spécifique de chaque faction. Sélectionnez la structure appropriée puis sélectionnez l'icône de l'optimisation. Le coût est prélevé sur vos ressources puis la recherche de l'optimisation commence.

Remarque : après avoir recherché une optimisation, la structure dans laquelle la recherche a été effectuée doit rester opérationnelle si vous voulez activer l'optimisation. Si la structure est détruite, vous devez la reconstruire pour pouvoir bénéficier à nouveau de l'optimisation.

CAPACITES

Les capacités sont spécifiques à chaque unité et sont initiées par le joueur. Contrairement à beaucoup de forces de soutien, la plupart des capacités ne nécessitent pas de ressources. Cependant, comme les forces de soutien, vous devez attendre que les capacités se régénèrent avant de pouvoir les utiliser à nouveau. Certaines capacités requièrent une phase de recherche avant de pouvoir les utiliser.

COMMANDER VOS FORCES

Un bon commandant sait à quel moment il faut tenir une position, battre en retraite ou engager une bataille féroce. A vous de mener vos troupes à la victoire !

ACTIONS DE BASE

Déplacement

Pour déplacer une unité, sélectionnez-la. Dans la fenêtre de combat, déplacez votre curseur sur une parcelle libre, puis appuyez sur **A**. La plupart des unités attaquent automatiquement les troupes ennemies qu'elles croisent lors de leurs déplacements.

Attaque

Pour attaquer l'ennemi, sélectionnez vos unités, puis sélectionnez leur cible en appuyant sur **A**.

Points de ralliement

Pour établir un point de ralliement commun à toutes les unités produites dans une structure, sélectionnez la structure, puis sélectionnez la zone-cible du champ de bataille afin de désigner votre point de ralliement en appuyant sur **A**. Remarque : une fois que le point de ralliement est placé, les unités entraînées qui sortent de la caserne se dirigent directement vers celui-ci.

ATTITUDES

Définissez l'attitude de vos unités pour déterminer leur niveau d'engagement. Plusieurs options s'offrent à vous.

- ▲ Pour modifier l'attitude d'un groupe d'unités, sélectionnez-le, puis sélectionnez l'attitude à adopter dans la barre de commandes.

Agressive	Vos unités approchent, attaquent et pourchassent tous les ennemis qui pénètrent leur champ de vision.
Garde l'attitude par défaut)	Vos unités approchent et attaquent les ennemis qui pénètrent leur champ de vision. Quand les ennemis sont éliminés ou s'enfuient, vos unités reviennent à leur position initiale.
Tenir position	Vos unités restent en place mais tirent sur les ennemis qui s'aventurent à portée de tir. Remarque : cette attitude convient à une stratégie défensive ou aux unités d'artillerie.
Cessez-le-feu	Vos unités ne ripostent pas et ne pourchassent pas les forces ennemies. Remarque : cette attitude convient aux unités furtives.

EXPERIENCE DES UNITES

Lorsque vos unités attaquent les forces et les structures ennemies, elles engrangent de l'expérience. Quand une unité a accumulé suffisamment d'expérience, elle obtient une promotion et accède à un niveau d'expérience supérieur. Une icône spéciale dans la fenêtre de combat signale les unités expérimentées. Un escadron vétéran voit ses capacités augmentées.

- ▲ Les unités **vétérans** infligent des dommages plus conséquents et sont plus résistantes (par rapport aux unités standards).
- ▲ Les unités d'**élite** infligent des dommages plus conséquents et sont plus résistantes (par rapport aux unités vétérans).
- ▲ Les unités **héroïques** infligent des dommages plus conséquents et sont plus résistantes (par rapport aux unités d'élite). Ces unités tirent encore plus vite, se soignent automatiquement et tirent des balles traçantes rouges.

APERÇU FORMATION

Lorsque vous disposez d'une armée conséquente, vous pouvez organiser quelques unités en formation. L'aperçu formation rend l'organisation de vos troupes plus précise puisqu'elle est orchestrée automatiquement.

Pour utiliser l'aperçu formation :

1. Sélectionnez un groupe d'unités.
 2. Placez le curseur sur la zone où vous souhaitez que la formation s'organise.
 3. Maintenez **A** au-dessus d'une zone-cible. Un aperçu de votre formation apparaît alors.
 4. Orientez **↶/↷** pour faire pivoter votre formation afin de la placer dans la position désirée, puis orientez **↵/↴** pour modifier la ligne de front et contrôler la profondeur et la largeur de la formation obtenue.
 5. Relâchez **A**. Vos troupes se dirigent automatiquement vers la destination choisie et s'organisent selon la formation programmée dans l'aperçu.
- ▲ Essayez de combiner les formations avec l'attitude Tenir position afin de former une ligne de défense.

PLACER DE L'INFANTERIE EN GARNISON



De nombreuses structures, civiles ou non, peuvent contenir des unités d'infanterie. Placez votre infanterie en garnison pour la protéger et lui offrir un bonus de portée d'attaque. Pour attaquer votre infanterie placée en garnison, les ennemis doivent d'abord attaquer le bâtiment afin d'en expulser automatiquement vos unités.

- ▲ Pour placer de l'infanterie en garnison dans une structure, sélectionnez les unités à poster, puis placez votre curseur sur la structure dans laquelle vous souhaitez les placer en garnison. Le curseur se change en curseur de garnison. Appuyez sur **A** pour placer les unités dans la structure.
- ▲ Pour faire sortir les unités en garnison dans une structure, sélectionnez la structure et maintenez **W** pour ouvrir la barre de commande de cette structure. Sélectionnez l'option de fin de garnison et appuyez sur **A**.

Remarque : certaines unités, comme les grenadiers du GDI, sont capables de faire sortir sur-le-champ les unités placées en garnison dans les bâtiments.

CAISSES



Les caisses fermées GDI-771g grises sont de formidables opportunités pour vos hommes. S'ils les ouvrent, ils peuvent obtenir de précieux bonus comme par exemple des ressources supplémentaires, des bonus de santé ou des bonus d'expérience.

- ▲ Pour acquérir une caisse, ordonnez à vos unités de rejoindre sa position.

TONNEAUX



A ne pas confondre avec les caisses ! Les tonneaux qui jonchent parfois le champ de bataille renferment des composants chimiques très instables qui explosent quand on leur tire dessus. Essayez d'en toucher un lorsque plusieurs ennemis se trouvent à proximité.

STRATEGIE INTERMEDIAIRE

Même si vous maîtrisez les bases de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, vous avez encore bien des choses à apprendre. Lisez attentivement les astuces suivantes pour optimiser vos résultats au combat.

BIEN CONSTRUIRE UNE BASE

Dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, vous allez passer une grande partie de votre temps au combat. Si la stratégie de combat est un élément important, certaines batailles se jouent avant même d'avoir commencé. L'installation stratégique de votre base est primordiale. Les décisions que vous prenez en tout début de partie ont une influence sur le sort de la guerre, c'est pourquoi vous devez apprendre à établir votre base de manière rapide et efficace.

ASTUCES RAPIDES

- ▲ Pensez à construire une grue dès le début. Vous pourrez ainsi monter deux fois plus de structures qu'avec votre seul chantier de construction.
- ▲ Pensez à partir en quête de ressources supplémentaires et à accompagner les raffineries que vous construisez d'un collecteur supplémentaire. Les collecteurs sont les garants de votre économie, vous devez donc les préserver des tirs ennemis.
- ▲ Établissez des défenses pour protéger toutes les parties vulnérables de votre base. Vous voulez placer des centrales sans protection à l'arrière de votre base ? Faites tout de même attention car un adversaire malin pourrait en profiter.

BATIMENTS DESACTIVES

Gardez bien à l'esprit que l'avantage donné par une structure, comme par exemple la capacité de produire de nouveaux types d'unités, n'est plus valable si elle se retrouve désactivée ou éteinte.

- ▲ Un bâtiment touché par un tir IEM est désactivé. C'est pourquoi vous devez à tout prix protéger votre base contre les attaques IEM.

Astuce : même lorsque vous êtes au combat, ne délaïssez pas votre base. Montez des structures pour avoir accès à tous les types d'unités, d'optimisations et de forces de soutien pour vous aider à atteindre la victoire. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Forces de soutien*, p. 8.)

CONCENTRER SES ATTAQUES

De manière générale, mieux vaut éliminer les forces ennemies les unes après les autres plutôt que de lancer une offensive d'envergure, plus aléatoire. Tant qu'elle n'est pas totalement éliminée, une unité ennemie peut toujours faire des dégâts, c'est pourquoi il vaut mieux détruire les ennemis les uns après les autres et réduire leurs effectifs pour prendre le dessus. Essayez d'abattre en priorité les cibles les plus dangereuses ou les plus vulnérables.

VOTRE BATIMENT EST ATTAQUE ? VENDEZ-LE.

Si l'une de vos structures se fait attaquer et que sa sauvegarde semble plus que compromise, n'hésitez pas à la vendre avant qu'elle ne soit détruite. Faites vite, car sa valeur de revente décroît à mesure que la structure se détériore.



ATTENTION AUX INGENIEURS

Les ingénieurs du GDI, les saboteurs du Nod et les assimilateurs des Scrins ne sont pas des unités armées. Néanmoins, ils sont redoutables car ils s'emparent des structures ennemies et des bâtiments techniques. Un commandant digne de ce nom ne saurait négliger leur influence.

- ▲ De plus, faire passer un ingénieur en territoire ennemi est plus facile qu'il n'y paraît. L'infanterie du GDI et du Nod peut faire appel à un transporteur pour aider les ingénieurs à passer les lignes ennemies. L'assimilateur des Scrins est furtif, il est donc indétectable lorsqu'il ne se déplace pas.
- ▲ Les ingénieurs peuvent également capturer des unités blindées, telles que le Juggernaut et l'Avatar, une fois qu'elles ont été immobilisées.

Astuce : pour provoquer encore plus de dommages chez l'ennemi, vendez une de ses structures juste après l'avoir capturée ou acquise afin de produire des unités pour votre propre armée.

ORDRES DE DEPLACEMENT AVANCES

Les unités de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* sont assez intelligentes pour savoir comment réagir à un grand nombre de situations lorsqu'elles sont livrées à elles-mêmes. Par exemple, elles attaquent automatiquement les unités ennemies à portée de tir. Néanmoins, vous pouvez incorporer les commandes de déplacements avancées ci-dessous à votre éventail de coups. Elles vous permettront de prendre un avantage stratégique sur vos adversaires.

DEPLACEMENT OFFENSIF

Quand vous leur donnez un ordre de déplacement offensif, les unités sélectionnées attaquent les unités adverses ou les défenses de base qu'elles croisent sur leur chemin. Ceci est une manière efficace d'affronter une force ou de dévaster une base ennemie.

- ▲ Pour ordonner un déplacement offensif, sélectionnez vos unités, puis appuyez rapidement deux fois sur **A** au-dessus d'une zone-cible.

Remarque : vous pouvez également ordonner une attaque forcée sur une structure neutre en appuyant deux fois sur **A** sur la structure-cible.

CONTOURNER LE BLINDAGE

Les chars et les autres véhicules blindés subissent d'importants dommages quand ils sont attaqués latéralement. Ils sont même encore plus sensibles aux attaques par l'arrière. Utilisez cette donnée à votre avantage et protégez vos forces en conséquence.

SUPPRESSION D'INFANTERIE

Lorsqu'elle essuie des tirs ennemis, votre infanterie risque de subir un tir de suppression. Dans ce cas, vos troupes se mettent à couvert. L'infanterie à couvert se déplace moins vite mais elle est moins vulnérable en raison de sa position allongée.

Astuce : de manière générale, plus une arme est puissante, plus elle est apte à effectuer un tir de suppression contre l'infanterie. Souvenez-vous de cette information quand vous envisagez d'utiliser ou de contrer des unités d'infanterie.

COUVERTURE DE L'INFANTERIE

L'infanterie se met automatiquement à couvert lorsque vous lui ordonnez de se rendre à proximité de structures civiles ou d'obstacles imposants. Les unités à couvert sont ainsi moins vulnérables et presque impossibles à immobiliser avec un tir de suppression.

Astuce : utilisez vos connaissances sur la couverture des unités d'infanterie pour prendre le dessus sur des forces ennemies équivalentes dans des paysages urbains.

SUPER-ARMES

Chacune des trois factions de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* dispose d'au moins une super-arme dont la puissance est susceptible de rayer l'ennemi de la carte. Ces super-armes sont idéales à distance de sécurité, quand votre ennemi est fortement retranché. Néanmoins, lorsque vous commencez à produire une super-arme, un compte à rebours, visible pour vous comme pour l'ennemi, se déclenche. Ne soyez pas surpris si votre adversaire redouble d'efforts pour vous empêcher d'attaquer avant la fin du compte à rebours.

Remarque : le compte à rebours s'interrompt momentanément si votre base est à cours d'énergie.

Astuce : même si les super-armes sont très puissantes, il est possible qu'elles ne puissent suffire à régler le conflit. Gardez quelques forces en réserve pour éliminer les dernières forces ennemies, le cas échéant.

MODES DE JEU

CAMPAGNE

Mars 2047 Une énorme boule de feu nucléaire explose au plus haut du ciel étoilé, marquant la fin du centre de commandement orbital du GDI et le début de la Troisième Guerre du Tiberium.

Le tiberium. Pour le GDI, c'est un minerai extraterrestre qui a pollué une bonne partie de la Terre, en laissant derrière lui de grandes zones inhabitables, et qui se propage à une vitesse inquiétante. Pour la Confrérie du Nod, le tiberium est la destinée de l'humanité ainsi qu'une source de pouvoir incroyable qui joue un rôle central dans toutes les prédictions de Kane, son énigmatique chef. Alors que le GDI veut éradiquer par tous les moyens le tiberium de la surface de la planète, le Nod veut obtenir un contrôle absolu de ce qui est à ses yeux la ressource la plus précieuse de la Terre. La guerre pour le contrôle du tiberium fait rage et le destin de toute la planète repose entre vos mains. C'est à vous de jouer, Commandant. Choisissez votre camp et partez au combat. L'issue des Guerres du Tiberium ne dépend que de vous.

- ▲ Pour commencer une campagne avec l'un des deux camps, sélectionnez SOLO dans le menu principal, puis sélectionnez GDI ou NOD.



Remarque : vous devez terminer le premier Théâtre de guerre de la campagne du GDI pour déverrouiller la campagne du Nod.

- ▲ Lorsque vous terminez chacune des missions de la campagne, vous recevez une médaille. Les médailles que vous gagnez dépendent du niveau de difficulté. Terminez les missions au plus haut niveau de difficulté pour remporter les médailles les plus importantes. Remplissez tous les objectifs bonus d'une mission pour remporter un ruban.
- ▲ Entre chaque mission, vous revenez à l'écran Théâtre de Guerre qui vous permet de choisir la mission suivante, de passer à un autre Théâtre de Guerre (si disponible) et de rejouer des missions précédemment terminées. L'écran Théâtre de Guerre vous présente les médailles gagnées pour chaque mission.

ESCARMOUCHE

Les escarmouches sont des batailles solo au cours desquelles vous affrontez un ou plusieurs adversaires contrôlés par l'IA.

Pour commencer une partie escarmouche :

- ⤴ Sélectionnez SOLO dans le menu principal puis sélectionnez ESCARMOUCHE.
- ⤴ Sélectionnez nouvelle.
- ⤴ Choisissez entre deux et quatre joueurs contrôlés par l'IA en choisissant IA ou FERME dans chaque boîte.
- ⤴ Sélectionnez la carte, les ressources et le point de départ. Choisissez si vous voulez ou non activer les caisses sur la carte (pour plus d'informations, voir p. 10).
- ⤴ Appuyez sur  pour sélectionner votre numéro d'équipe, votre faction et votre couleur.
- ⤴ Appuyez sur  pour commencer à jouer.

PERSONNALISATION DE L'IA

Vous pouvez personnaliser le comportement de l'IA aussi bien en escarmouche qu'en multijoueur avec quatre paramètres de difficulté différents et cinq personnalités différentes. La personnalisation de l'IA vous permet d'adapter la jouabilité à vos goûts et aux défis que vous voulez relever.

NIVEAUX DE COMPETENCE DE L'IA

Vous pouvez choisir entre quatre niveaux de difficulté pour chaque joueur contrôlé par l'IA.

FACILE

Recommandé pour les débutants en matière de STR ou pour les joueurs qui veulent progresser en douceur. Les batailles ne sont pas trop difficiles.

NORMALE

Recommandé pour la plupart des joueurs. Attendez-vous à des batailles impartiales.

DIFFICILE

Recommandé pour les joueurs expérimentés à la recherche de nouveaux défis. L'IA donne le meilleur d'elle-même.

BRUTALE

Recommandé pour les joueurs experts qui veulent gagner en repoussant toutes leurs limites. L'IA possède deux fois plus de ressources dans ce paramètre de difficulté.

PERSONNALITES DE L'IA

Vous pouvez choisir entre cinq personnalités différentes pour déterminer les tactiques de jouabilité utilisées par l'IA.

EQUILIBRE

Ce type de personnalité favorise l'emploi de forces mixtes et utilise un style équilibré à mi-chemin entre la défense et l'attaque.

ATTAQUE RAPIDE

Préparez-vous à devoir vous défendre très rapidement contre ce type de personnalité, qui lance immédiatement ses attaques.

DEVELOPPEMENT TRANQUILLE

Vous allez devoir vous battre sans relâche pour déjouer les tactiques défensives de ce type de personnalité, qui maîtrise à la perfection la gestion des ressources.

GUERILLA

Attendez-vous à toutes les surprises avec ce type de personnalité qui n'hésite pas à utiliser de nombreuses tactiques rapides de diversion.

ROULEAU COMPRESSEUR

Ce type de personnalité favorise les forces décisives et se concentre sur la production d'une armée écrasante pour lancer des attaques frontales dévastatrices.

XBOX LIVE

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTROLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

VOUS DEVEZ VOUS INSCRIRE ET VOUS ABONNER POUR ACCEDER AU JEU EN LIGNE. LES CONDITIONS D'UTILISATION ET LES MISES A JOUR SONT DISPONIBLES A L'ADRESSE WWW.ELECTRONICARTS.FR. UNE CONNEXION INTERNET EST REQUISE. L'AGE MINIMUM POUR S'INSCRIRE EST DE 16 ANS.

EA SE RESERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES CARACTERISTIQUES EN LIGNE APRES PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR WWW.ELECTRONICARTS.FR.

MENU PRINCIPAL JEU EN LIGNE

PARTIE RAPIDE

Vous permet de trouver un adversaire automatiquement pour des parties en affrontement à deux joueurs.

PARTIE PERSONNALISEE

Personnalisez vos préférences de types de parties et de nombre de joueurs pour des parties avec ou sans classement puis trouvez automatiquement un ou plusieurs adversaires possédant les mêmes préférences que vous.

CREER

Hébergez une partie Xbox Live. Sélectionnez le type de partie, le nombre de joueurs, la carte, les ressources initiales, les positions de départ et les factions préférées, puis déterminez si la partie sera ouverte (tout le monde peut la rejoindre) ou fermée (personne ne peut la rejoindre) et réglez les paramètres de l'IA (choisissez si les joueurs seront contrôlés par l'IA ou par des adversaires en ligne sur invitation).

CLASSEMENTS

Consultez la liste des meilleurs joueurs de Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium.

MES STATISTIQUES

Consultez vos statistiques générales de jeu en ligne.

CONDITIONS

Lisez les conditions d'utilisation d'EA.

D'UTILISATION

- ▲ Pour lancer une partie personnalisée, sélectionnez CREER puis appuyez sur **A**. Sélectionnez vos préférences de jeu et appuyez à nouveau sur **A**. Un écran de chargement apparaît.

MODES DE JEU EN LIGNE

Retrouvez quatre modes de jeu multijoueur en ligne.

Affrontement

Jusqu'à quatre joueurs ou équipes (ou des adversaires contrôlés par l'IA) participent à une bataille totale dans laquelle un seul camp termine vainqueur.

Siège

Commencez la partie avec un mur infranchissable placé au milieu de la carte entre vous et votre ou vos adversaires. Quand le compte à rebours est terminé, le mur est alors désactivé. Le premier joueur qui parvient à détruire les bâtiments de production ou les unités de son adversaire remporte la partie.

Capture et contrôle

Les équipes jouent pour capturer et maintenir plusieurs points de contrôle sur la carte. Tenez les points de contrôle pendant un temps défini pour gagner des points. Le premier joueur qui atteint le nombre de points requis remporte la partie.


Capture du drapeau

Capturez le drapeau neutre de la carte puis ramenez-le à votre base. La première équipe qui parvient à ramener le nombre requis de drapeaux à sa base, ou celle qui possède le plus de drapeaux à la fin du compte à rebours, remporte la partie.

Contrôle de zone

Des équipes s'affrontent pour prendre et garder le contrôle d'une zone-cible au milieu de la carte. Le joueur qui parvient à tenir son point de contrôle le plus longtemps possible (ou celui qui tient son point de contrôle selon le temps spécifié avant le début de la partie) remporte la partie.

CONVERSATION EN LIGNE

Si vous possédez un casque compatible Xbox Live, vous pouvez choisir de parler avec tout le monde ou bien de suivre une conversation avec vos équipiers uniquement. Pour passer d'un paramètre à l'autre, appuyez sur .


CAMERA LIVE VISION

Si votre caméra Xbox Live Vision est connectée, votre image apparaît à l'écran des autres joueurs dans le salon et en cours de partie.

- ▲ Si vous ne possédez pas de caméra Xbox Live Vision, seule votre image de joueur est affichée, mais vous pouvez tout de même voir à l'écran les autres joueurs possédant une caméra Xbox Live Vision.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Dans le mode Campagne, votre progression est sauvegardée automatiquement si vous choisissez de continuer après chaque mission victorieuse. Si vous quittez la campagne, vous revenez au menu principal et votre progression n'est pas sauvegardée. Vous devez posséder un profil de joueur pour sauvegarder ou charger des parties.

- ▲ Pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez SOLO dans le Menu principal. Sélectionnez GDI ou NOD, puis sélectionnez CHARGER. Sélectionnez une partie sauvegardée dans la liste et sélectionnez CHARGER PARTIE.
- ▲ Pour sauvegarder une partie en cours, appuyez sur  pour ouvrir le menu Pause, puis sélectionnez SAUVEGARDER.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo EA, Command & Conquer et Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium™ sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

WWF07605529MT